Volume 7 Issue 6 (2023) Pages 7977-7991
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Video Edukasi Gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau

Deni Eka Putra[1], Delfi Eliza[2]
Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang, Indonesia[(1,2)]
DOI: [10.31004/obsesi.v7i6.5312](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5312)

Abstrak
Pembelajaran mengenal budaya cendrung terlupakan oleh guru sehingga pembelajaran mengenai budaya belum terlaksana yang terlihat dari RPPH bahkan kurikulum yang tidak memuat budaya. Selain itu belum adanya media untuk mengenalkan budaya Minangkabau seperti tentang makanan tradisional, sehingga pengetahuan anak tentang budayanya sendiri masih rendah sehingga anak belum mengenal nama makanan tradisional Minangkabau bahkan lebih mengenal nama makanan cepat saji dan snack instan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Video Edukasi Gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau Anak Usia Dini yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini pengembangan model ADDIE (*Analisis, Desain, Development, Implemention,* dan *Evaluation).* Hasil validitas dinyatakan valid dengan nilai rata-rata Aiken's V oleh ahli materi 0,83 ahli media 0,84. Hasil praktikalitas dinyatakan sangat praktis, dengan persentase 93%. Hasil presentase efektivitas 96% dan produk dinyatakan sangat efektif. Dapat disimpulkan media Video Edukasi Gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau Anak Usia Dini dinyatakan valid, praktis dan efektif.
Kata Kunci: *video edukasi gizi; makanan tradisional; budaya minangkabau*

Abstract
Learning about culture tends to be forgotten by teachers so that learning about culture has not been implemented, which can be seen from the RPPH and even curricula that do not contain culture. Apart from that, there is no media to introduce Minangkabau culture such as traditional food, so children's knowledge about their own culture is still low so that children do not yet know the names of traditional Minangkabau food and are even more familiar with the names of fast food and instant snacks. This research aims to produce a nutritional education video based on traditional food in introducing Minangkabau culture to early childhood that is valid, practical and effective. This research develops the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) model. The validity results were declared valid with an average value of Aiken's V by material experts 0.83, media experts 0.84. The practicality results were stated to be very practical, with a percentage of 93%. The effectiveness percentage results were 96% and the product was declared very effective. It can be concluded that the Traditional Food-Based Nutrition Education Video media in the Introduction to Minangkabau Culture for Early Childhood is declared valid, practical and effective.
Keywords: *nutrition education video; traditional food; minangkabau culture*

✉ Corresponding author : Deni Eka Putra
Email Address : 4nanta.deni@gmail.com (Padang, Indonesia)
Received 1 September 2023, Accepted 31 December 2023, Published 31 December 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5312

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu upaya dalam menstimulasi tumbuh kembang anak secara optimal. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut". Anak usia dini adalah anak yang berada pada masa yang sangat penting dalam perjalanan sepanjang hidup manusia, karena pada masa ini merupakan masa pembentukan pondasi dan dasar kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya (S. E. Putri & Eliza, 2019).

Salah satu bentuk pada tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) jalur formal adalah Taman Kanak-kanak (TK). Taman Kanak-Kanak merupakan individu yang berada pada rentang usia 4 sampai 6 tahun. Taman Kanak-Kanak (TK) adalah pendidikan formal dasar lembaga karena diadakan dengan tujuan memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak (Nurhaini & Eliza, 2020). Pendidikan anak usia dini pada jenjang PAUD merupakan usia yang mengharuskan anak mempersiapkan bekal untuk jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu pembelajaran anak sebaiknya dirancang sehingga aanak terstimulasi secara optimal.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran anak usia dini merupakan suatu hal yang menarik karena dapat dirancang dan dikemas dengan tampilan yang menarik, karena pembelajaran untuk anak usia dini dengan cara bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Menurut (Priyanto et al., 2014) Teknologi *smartphone* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media yanginovatif di TK untuk menularkan pendidikan melalui metode pembelajaran yang ringkas, menarik, interaktif dan dapat diakseskapanpun. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi sebagai alat bantudalam pembelajaran merupakan suatu hal yang menarik sehingga anak mendapatkan pengetahuan dan pengalaman yang bisa diterapkan dilingkungan sekitarnya.

Pendidikan anak usia dini tidak hanya dilaksanakan di lembaga pendidikan namun lingkungan keluarga dan masyarakat sangat mempengaruhi perkembangan anak. Budaya dan lingkungan sekitar anak menjadi suatu hal yang tidak dapat terpisahkan dalam diri anak karena budaya merupakan ciri khas dan identitas yang harus dijaga kelestariannya secara turun temurun. Menurut (Sandrock, 2011), pembelajaran budaya bagi anak adalah untuk mendelegasikan peradaban karena perkembangan yang telah tumbuh di dalam diri seseorang akan terus bergerak dan setiap masyarakat akan meneruskan nilai-nilai dari satu generasi ke generasi berikutnya. Budaya tersebut bisa berupa bentuk catatan tertulis, karya-karya arsitektur atau bangunan tradisional, benda cagar budaya, karya seni/kerajinan tangan tradisional, makanan, petuah-petuah yang disampaikan secara verbal dan turun-temurun.

Budaya Minangkabau juga terkenal dengan makanan tradisionalnya. Makanan tersebut sudah ada dan diwariskan secara turun temurun. Pengenalan tentang makanan tradisional sejak usia dini merupakan suatu hal yang penting dalam menanamkan kecintaannya terhadap budaya dan nilai-nilai luhur. Tujuannya agar generasi muda tetap mencintai makanan tradisional daripada makanan lainnya. Makanan tradisional Minangkabau tersebut meliputi makanan utama seperti *randang, dendeang, samba lado, palai bada* dan lain-lain dan makanan snack seperti *sanjai, sala, rakik maco* dan lain-lain. Makanan tradisional Minangkabau tersebut terkenal dengan kelezatannya dan memiliki banyak kandungan gizi.

Setiap makanan memiliki kandungan gizi yang berbeda. Gizi makanan sangat penting dalam proses pertumbuhan anak. Status gizi merupakan suatu kondisi dari setiap individu yang dipengaruhi oleh penggunaan zat makanan yang di konsumsi seseorang yang merupakan indikator dari status gizinya. Anak yang memiliki status gizi yang baik tentu pertumbuhan dan perkembangannya akan berjalan seimbang dan sehat. Bila anak sudah sehat tentu dia akan melaksanakan tugasnya sehari-hari dengan baik (Sepriadi et. al, 2017). Penggunaan Video Edukasi gizi dalam proses pembelajaran sangat penting terutama tentang

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5312

pengenalam makanan tradisional Minangkabau. Hal tersebut menjadi upaya dalam menanamkan nilai-nilai budaya yang akan menjadi jati diri anak.

Video Edukasi gizi berbasis makanan tradisional dirancang untuk mengenalkan makanan tradisional Minangkabau dengan kandungan gizinya sebagai upaya dalam mengenalkan Budaya Minangkabau. Penggunaan Video Edukasi gizi menjadi sarana penyebaran nilai-nilai budaya Minangkabau sekaligus edukasi tentang makanan tradisional yang sehat daripada makanan cepat saji. Pemilihan bahan dari makanan tradisional lebih alami tanpa bahan pengawet sehingga sehat untuk dikonsumsi anak. selain itu Video Edukasi gizi juga dirancang dengan desain yang menarik yang dapat diakses menggunakan teknologi digital sehingga menarik bagi anak.

Pengenalan budaya harus dikenalkan sejak usia dini. Salah satu kebudayaan minangkabau berupa makanan tradisional yang seharusnya sudah dikenal anak. pengenalan tersebut bertujuan agar anak mencintai budayanya sendiri. Anak usia dini pada tingkat taman kanak-kanak idealnya mengenal makanan tradisional terutama makanan khas minangkabau. Anak yang berada di lingkungan masyarakat minangkabau akan sering memakan makanan tradisional terutama berupa snack yang disukai anak. Oleh karena itu, lingkungan sangat menentukan tingkat pengetahuan anak tentang budayanya. Lingkungan yang memberikan nuansa yang kental dengan budaya tanpa adanya pengaruh dari luar akan menjadikan anak mengenal dan mencintai budayanya seperti budaya berupa makanan tradisional.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan bahwa Pembelajaran mengenal budaya cendrung terlupakan oleh guru sehingga pembelajaran mengenai budaya belum terlaksana. Hal tersebut terlihat dari RPPH bahkan kurikulum yang tidak memuat budaya. Selain itu belum adanya media untuk mengenalkan budaya Minangkabau seperti tentang makanan tradisional, sehingga pengetahuan anak tentang budayanya sendiri masih rendah. Hal ini terlihat dari anak yang belum mengenal nama makanan tradisional Minangkabau bahkan lebih mengenal nama makanan cepat saji dan snack instan. Selain itu masih banyak anak yang belum mencintai budaya Minangkabau bahkan anak cendrung menganggap budaya sebagai sesuatu yang lama dan kurang menarik. Pemikiran ini sangat sulit untuk dihilangkan sehingga mencintai budaya harus ditanamkan sejak usia dini.

Pengenalan budaya Minangkabau sejak dini sangat penting sebagai upaya pelestarian budaya agar tidak punah. Menurut (Lyana & Ardoni, 2018) masyarakat Minangkabau memiliki warisan budaya yang sangat kaya dan beragam seperti pepatah-petitih, tambo, rumah gadang, randai, pacu jawi, dan sebagainya. Namun seiringnya berkembangnya teknologi informasi di era globalisasi ini, nilai-nilai luhur tersebut mulai meredup dan kehilangan maknanya dalam pola hidup masyarakat. Masyarakat menganggap atas nama adat dan budaya lokal adalah suatu yang ketinggalan zaman. Hal tersebut menjadi tugas guru dalam mengubah pola pikir anak sejak dini dengan menciptakan pembelajaran tanpa menghilangkan unsur budaya.

Studi juga menunjukkan bahwa setidaknya dalam jangka pendek, media komputer cenderung meningkatkan spasial dan perhatian keterampilan email serta obrolan itu memiliki efek positif pada keterampilan berkomunikasi Calvert, S. L., Jordan, A. B., & Cocking, R. R. (2002). Pengenalan Bahasa Inggris melalui dengan story telling melalui film animasi dapat membuat anak-anak focus pada film yang dilihat, karena anak dapat melihat secara nyata pembelajaran yang dapat diperoleh anak dibading menggunakan media boneka.

Temuan penelitian (Yaswinda et al., 2019) media video pembelajaran dapat digunakan sebagai media pendamping bahan pembelajaran sains. Pembelajaran menggunakan media video pembelajaran sangat menyenangkan bagi anak sehingga anak merasa tertarik. Pengaruh media video tutorial dalam PSB MUGI diukur secara kuantitatif menunjukkan media video tutorial bahwa Perolehan nilai t-hitung kemampuan kognitif anak adalah 4,42 sehingga hipotesis kerja diterima yaitu media video tutorial pembelajaran sains pengaruh terhadap peningkatan kognitif anak. Dalam hal ini yang membedakan dengan penelitian

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5312

penulis yaitu media Video Edukasi gizi lebih interaktif dan *persuasive* mengajak anak untuk menyukai makanan dan cemilan sehat tradisional.

Hasil penelitian (Eliza, 2019) dengan judul Wordless and Picture Books Model Development based on Minangkabau Folklore to Build Early Childhood Character and Literacy menunjukkan bahwa model buku cerita sastra Minangkabau dapat digunakan untuk membangun karakter anak berdasarkan nilai-nilai budaya dengan nilai rata-rata 93.67%. Media lainnya juga dapat digunakan untuk menanamkan nilai-nilai budaya pada anak usia dini.

Penggunaan Video Edukasi gizi berbasis makanan tradisional merupakan media yang sesuai dengan karakeristik anak sebagai generasi Z yang sangat dekat dengan keberadaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan Video Edukasi gizi berbasis makanan tradisional diharapkan dapat mengenalkan budaya Minangkabau sebagai jati dirinya yang membedakannya dengan budaya masyarakat lainnya. Penggunaan Video Edukasi gizi berbasis makanan tradisional akan memberikan anak pemahaman yang berbeda sehingga menimbulkan rasa bangga dan cinta terhadap budayanya sendiri. Kandungan gizi pada makanan tradisional Minangkabau akan memberikan anak pemahaman tentang makanan tradisional Minangkabau sebagai makanan sehat yang lezat dengan bahan-bahan pilihan yang alami. Pengenalan tersebut diharapkan anak dapat mengenal makanan tradisional Minangkabau sebagai makanan yang harus dijaga kelestariannya. Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis mengembangkan Video Edukasi Gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau yang diberi judul "Pengembangan Video Edukasi Gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau"

Metodologi

Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan media pembelajaran atau *Research and Development* (R&D) yang dilaksanakan untuk memperbaiki pelaksanan belajar mengajar di Taman Kanak-kanak. Menurut (Sugiyono, 2012) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras *(hardware),* seperti buku, mesin, modul, alat peraga dan lain-lain namun bisa juga berupa perangkat lunak *(software),* seperti model pembelajaran, program aplikasi dan lain-lain. Pengembangan dalam penelitian ini adalah perangkat lunak (*software*) berupa program aplikasi yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Adobe flash* yang bisa dijalankan pada aplikasi *android, notebook dan PC.* Prosedur pengembangan dalam penelitian ini mengikuti urutan kegiatan pada model *Analisis, Desain, Development, Implementation,* dan *Evaluation* (ADDIE) yang dikemukakan oleh (Branch, 2009).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen dalam penelitian pengembangan. Instrumen mmerupakan salah satu alat untuk pengumpulan data. Data pada penelitian pengembangan ini adalah angket kuisioner. Angket kuisioner digunakan untuk memperoleh data validitas, efektifitas,dan praktikalitas dari dan diuji coba kepada guru dalam kegiatan pembelajaran, selanjutnya guru menilai Video Edukasi gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau (Sugiyono, 2015).

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis pentingnya pdan diuji coba kepada guru dalam kegiatan pembelajaran, selanjutnya guru menilai Video Edukasi gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau. Analisis kebutuhan mempunyai beberapa tahap yang dilakukan yaitu:

Analysis (analisis)

Analisis kurikulum ini mengacu pada Praturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 pendidikan anak usia dini.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5312

Analisis ini dilakukan dengan pengumpulan informasi dan identifikasi untuk membuat produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan ditinjau dari hasil observasi dan wawancara meliputi analisis kurikulum yang digunakan, kondisi kegiatan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran sehingga memperoleh gambaran pengembangan produk yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan. Analisis anak meliputi usia dini 5-6 tahun di Taman kanak- kanak. Hasil dari analisis ini dapat dijadikan sebagai gambaran untuk menyiapkan aspek- aspek untuk mengembangkan Video Edukasi gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau yang akan dibuat, sehingga dapat dihasilkan produk yang cocok untuk anak. Disamping itu, perlu juga analisis pendidik. Analisis pendidik juga terkait dengan kompetensi pedagogik dalam menggunakan Video Edukasi gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau di Taman Kanak- kanak.

***Design* (Desain)**

Tahap desain merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan Promes, RPPM dan RPPH. Pada tahap ini merupakan proses yang dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang perangkat pembelajaran, merancang kegiatan pembelajaran dan merancang alat evaluasi hasil belajar. Tahap ini merupakan rancangan bersifat konseptual yang mendasari proses pengembangan selanjutnya. Prisip penyusunaan perecanaan pembelajaran memperhatikan dan melestarikan karakteristik sosial budaya Minangkabau. Desain produk dilakukan sesuai dengan konsep dan tujuan pengembangan Video Edukasi gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau. Selain itu, perancangan instrumen juga dilakukan pada tahap ini, diantaranya instrumen validasi produk, instrumen praktikalitas, dan instrumen efektifitas.

***Development* (Pengembangan)**

Pada tahap ini mulai merealisasikan rancangan Video Edukasi gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau sesuai analisis yang dibutuhkan, menjadi produk yang siap diimplementasikan. Produk yang ingin dikembangkan akan diperiksa oleh pengembang untuk mengetahui apakah produk dapat digunakan dengan baik dan seluruh komponen dapat berjalan dengan tepat sesuai yang diharapkan. Selain itu perancangan instrument juga dilakukan pada tahap ini, diantaranya instrument validitas produk, instrument praktikalitas, dan instrumen efektivitas.

Validasi dan diuji coba kepada guru dalam kegiatan pembelajaran, selanjutnya guru menilai Video Edukasi gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau oleh para ahli atau pakar yang bertujuan mendapatkan masukan terhadap keseluruhan isi materi yang terdapat pada rancangan yang dikembangkan dengan mengambil tema kebutuhanku subtema makanan tradisional diuji cobakan. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan saran dan masukan yang diperoleh terhadap keseluruhan isi materi yang terdapat di produk yang dikembangkan. Apabila produk yang dikembangkan belum valid maka direvisi atau diperbaiki, jika sudah valid akan dilakukan uji coba terbatas untuk menilai kepraktisan produk Hasil dari tahap dan diuji coba kepada guru dalam kegiatan pembelajaran, selanjutnya guru menilai Video Edukasi gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau adalah sebagai berikut:

Pengembangan

Pengembangan Video Edukasi gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau Anak Usia Dini di TK Inklusi Inspirasi Islamic School dikembangkan dengan menggunakan *kinemaster* dengan menggunakan skenario dengan tema kebutuhanku subtema makanan. Video yang sudah dibuat akan diupload dan bisa diakses pada smartphone atau tablet android yang dapat dipakai untuk pembelajaran anak usia dini. Video

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5312

Edukasi gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau Anak Usia Dini berupa video pengenalan makanan atau snack sanjai mengenai pengenalan keripik sanjai, singkong atau ubi kayu sebagai bahan dasar keripik sanjai, proses pembuatan keripik sanjai, 3 rasa keripik sanjai dan nyanyi kerupuk sanjai yang dinyanyikan oleh dodo (tokoh boneka tangan). Kemudian dilanjutkan dengan penjelasan guru tentang kandungan gizi pada keripik sanjai. Hasil Video Edukasi gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau Anak Usia Dini sebagai berikut:

Gambar 1. Cover

Gambar 2. Kata Pengantar

Gambar 3. Bahan Dasar Keripik Sanjai

Gambar 4. Tiga Rasa Kerupuk Sanjai

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5312

Gambar 5. Lagu Kerupuk Sanjai oleh Dodo

Hasil Validasi Oleh Ahli

Pada validasi materi, berdasarkan angket yang diberikan, validator menyarankan perbaikan pada intonasi. Sedangkan pada tahap Validasi Media, validator menyarankan perbaikan pada desain background. Video Edukasi gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau telah divalidasi dan dinyatakan valid dengan hasil rata-rata Aiken's V skor ahli materi sebesar 0,83 dan skor validasi ahli media sebesar 0,84 yang termasuk dalam kategori sangat layak.

Implementation **(Implementasi)**

Tahap implementasi dilakukan dengan mempersiapkan produk VVideo Edukasi gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau setelah direvisi sesuai arahan para pakar atau ahli dan sudah dinyatakan layak oleh pakar atau ahli dan diuji coba kepada pendidik dan anak dalam kegiatan pembelajaran, selanjutnya pendidik menilai Video Edukasi gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau oleh pengguna dan respon pengguna setelah menggunakan produk tersebut. Hasil penilaian dan respon guru di tindak lanjuti pada tahap evaluasi. Pada tahap ini diimplementasikan dengan mempersiapkan produk yang sudah dinyatakan layak oleh ahli dan diuji coba kepada anak, selanjutnya pendidik menilai Video Edukasi gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau untuk mengetahui kelayakannya ketika digunakan. Implementasi Video Edukasi gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau di TK Inklusi Inspirasi Islamic School kelompok B1 dengan jumlah anak 20 anak. Kemudian penilaian Video Edukasi gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau juga dinilai oleh guru-guru TK dengan kegiatan FGD *(Focus Group Discussion)*.

Uji Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan media yang digunakan guru. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana manfaat, kemudahan penggunaan oleh guru. Uji praktikalitas ini dilakukan dengan memberikan angket praktikalitas Video Edukasi gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau. Berdasarkan uji praktikalitas guru di TK Inklusi Inspirasi Islamic School, sebanyak 4 orang dengan hasil pada aspek penggunaan media yaitu 95%, hasil pada aspek waktu yaitu 94 %, hasil pada aspek daya tarik 96%, dan hasil pada aspek pemahaman terhadap kosep materi yaitu 87%. Sehingga hasil rata-rata uji praktikalitas yaitu 93% dan dinyatakan sangat praktis. Dengan demikian hasil uji Parktikalitas oleh 4 orang guru di TK Inklusi Inspirasi Islamic School dengan rata-rata 93%. Hasil uji praktikalitas dengan rata-rata 93% menyatakan bahwa Pengembangan Video Edukasi gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau Anak Usia Dini Tema kebutuhanku Subtema makanan di TK Inklusi Inspirasi Islamic School yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5312

***Evaluation* (Evaluasi)**

Tahap ini melakukan kegiatan evaluasi untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna atau anak. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi. Hasil evaluasi tujuan pembelajaran tercapai menggunakan Video Edukasi gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau Anak Usia Dini. Hal tersebut terlihat dari anak yang mampu menjawab kegiatan Tanya jawab dengan perasaan senang dan semangat. Pada saat bernyanyi anak sangat antusias melakukannya sesuai arahan pada Video Edukasi gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau Anak Usia Dini.

Budaya Minangkabau

Kata Budaya berasal dari bahasa sansekerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk plural dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal- hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia, dalam bahasa inggris kebudayaan disebut *culture* kata *culture* juga kadang sering diterjemahkan sebagai kultur dalam bahasa Indonesia. (Koentjaraningrat, 2020) menungkapkan budaya adalah sebuah gagasan, rasa, tindakan serta karya dari manusia selama hidupnya. Semua hal tersebut dihasilkan dari usaha manusia itu sendiri dalam bermasyarakat atau bersosialisi. Budaya minangkabau adalah sebuah kebiasaan orang minangkabau dalam berbagai aspek kehidupan dan upaya dalam melestarikan budaya minangkabau dapat dilakukan dalam proses pendidikan berbasis kearifan lokal (Anwar et al., 2020). Menurut (Muslim, 2017) budaya adalah Sesuatu yang sangat penting dalam masyarakat, karena budaya adalah identitas. Budaya membuat suatu masyarakat berbeda dengan masyarakat lainnya. Dalam masyarakat, budaya memiliki nilai, tapi itu berbeda disetiap masyarakat. Budaya pada masyarakat Sumatera Barat dikenal dengan Budaya Minangkabau. Budaya alam Minangkabau merupakan salah satu kearifan lokal daerah Sumatera Barat (Zr & Eliza, 2021). Minangkabau sebagai salah satu bagian dari budaya melayu, merupakan daerah yang kaya akan tradisi budaya (Syamsuarni & Eliza, 2020).

Adat Minangkabau memiliki falsafah alam *alam takambang jadi guru* (alam terkembang jadi guru). Bagi orang Minangkabau, alam adalah segalanya, bukan hanya sebagai tempatlahir dan tempat mati, tempat hidup dan berkembang saja (Navis, 2015). Menurut adat Minangkabau, tidaklah apapun di alam ini yang tidak berguna. Semuanya dan segala sesuatu memilki manfaat, tergantung tempat, waktu dan keadaannya. Budaya Minangkabau bisa berupa bentuk catatan tertulis, karya-karya arsitektur/ bangunan tradisional, benda cagar budaya, karya seni/kerajinan tangan tradisional, petuah-petuah yang disampai kan secara verbal dan turun-temurun.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, membangkitkan semangat, perhatian, dan minat serta kemauan penerima infomasi. Media merupakan suatu alat atau sarana sebagai perantara untuk menyampaikan bahan pelajaran dari guru kepada anak didik (Muh. Fahrurrozi et al., 2020). Menurut (Susilana, 2017) Media pembelajaran terdiri dari dua unsur penting yaitu perangkat keras *(Hardware)* dan unsur pesan yang dibawanya *(Software)*. Menurut (Rokhima et al., 2019) media pembelajaran dalam hal dapat membangkitkan motivasi dapat terlihat dari respon anak ketika diberikan pembelajaran menggunakan media kartu angka bergambar lebih senang dibandingkan dengan melalui ceramah penuh. Menurut (Syukur & Fallo, 2019) Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif. Media pembelajaran merupakan sarana prasarana untuk membantu mencapai tujuan proses pembelajaran (Hidayati dkk, 2019).

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5312

Jenis dan ragam media pembelajaran bisa bervariatif, mulai dari visual seperti buku, leaflet, poster, dll, atau bisa juga melalui kegiatan seminar/pertemuan yang mengundang audio visual untuk memberikan informasi mengenai kegiatan anak (D. K. Putri et al., 2020). Menurut (Susanti, 2018) media belajar dibagi menjadi 3, yaitu : 1) Media visual, suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan; 2) Media audio, media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendegaran saja; 3) Media audio visual, jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indra pendengaran dan penglihatan.

Menurut (Aghni, 2018) ada 4 jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu Media Audio, Media Visual, Media Audio-Visual, dan Multimedia. Berdasarkan beberapa pendapat di atas bahwa terdapat berbagai klasifikasi media pembelajaran yaitu berdasarkan bentuk dan cara penyajiannya, berdasarkan ciri fisiknya dan berdasarkan kegunaannya. Berbagai macam bentuk media pembelajaran tersebut dapat digunakan oleh pendidik dengan tepat apabila disesuikan dengan memperhatikan kebutuhan maupun perkembnagan anak dan tujuan pembelajaran itu sendiri. Penggunaan media pembelajaran dengan tujuan membantu tercapainya tujuan pembelajaran**.** Menurut (Putri, 2020) ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil aktivitas pembelajaran, sehingga tujuan penggunaan media pembelajaran bagi peningkatan pemahaman serta pengetahuan dapat berjalan dengan efektif. Menurut (Falahudin et al., 2016) menunjukan usaha untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, anak harus mengerti materi apa yang disampaikan oleh guru.

Menurut (Pahenra et al., 2021) media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dan bermanfaat dalam menentukan keberhasilan penyelenggaraan program pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Media pembelajaran secara langsung maupun tak langsung dapat bermanfaat dalam memengaruhi motivasi, minat dan perhatian peserta didik dalam dalam belajar serta mampu memvisualisasikan materi yang abstrak yang dibelajarakan sehingga memudahkan pemahaman peserta didik (Mahyudin, 2020). Penggunaan media pembelajaran adalah efisiensi waktu antara guru dan anak dalam berkomunikasi dan meningkatnya prestasi anak (D. K. Putri et al., 2020). Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran menyampaikan materi dari guru ke anak dengan tujuan menyamakan pemahaman.

Video Edukasi Gizi

Video Edukasi merupakan media yang dirancang dengan mengutamakan unsur edukasi. *Educational Video* atau video edukasi adalah media dalam menyampaikan informasi dalam kegiatan belajar (Wijnker et al., 2019). Video Edukasi adalah semua alat atau bahan yang digunakan sebagai media untuk pesan yang disampaikan dengan tujuan untuk lebih mudah memperjelas pesan, atau untuk lebih memperluas jangkauan pesan (Hidayah & Sopiyandi, 2018). *Nutrition Education Based on Video* atau video edukasi tentang gizi merupakan media dalam proses pembelajaran yang mengenalkan tentang gizi suatu hal yang dianggap penting untuk dipahami/dipelajari (Zares & Simanungkalit, 2021). Penggunaan Video Edukasi yang tepat dalam proses pembelajaran dapat dijadikan sebagai alternatif dalam kegiatan belajar mengajar (Nurajizah, 2017).

Menurut (Pramuditya et al., 2018) Video Edukasi dapat membuat pengguna tertarik dalam mempelajari dan lebih memberikan nuansa yang menyenangkan. Ketertarikan tersebut dapat diarahkan kepada pembelajaran yang menyenangkan. Menurut (Batuwael et al., 2016) Video Edukasi bertujuan untuk memancing minat belajar peserta didik terhadap materi pelajaran secara menyenangkan, sehingga dengan perasaan senang inilah yang

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5312

diharapkan anak dapat lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Minat belajar anak akan muncul ketika anak tertarik tentang suatu hal. Kegiatan pembelajaran menggunakan media video menarik sehingga mempengaruhi dan memberikan peningkatan dalam perkembangan kognitif, psikomotor, emosional, sosial anak (Peirce, 2013). Selain itu penggunaan video edukasi memberikan anak pengalaman baru (Steenbergen et al., 2015). Oleh karena itu, Video Edukasi digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran anak.

Pengertian Gizi

Kata gizi berasal dari bahasa Arab " *ghidza*" yang berarti makanan.Asupan zat gizi merupakan hal penting yang perlu diperhatikan untuk menangani permasalahan gizi dan menjamin anak-anak tumbuh dan berkembang dengan baik (Purwaningsih et al., 2019). Asupan zat gizi pada anak harus mengutamakan pemberian zat gizi secara seimbang. Asupan gizi seimbang dapat dilihat dari segi kualitas maupun kuantitas. Menurut (Sepriadi et al., 2017) di satu sisi ilmu gizi berkaitan dengan makanan namun disisi lain berkaitan dengan tubuh manusia. Gizi juga dibutuhkan bagi pertumbuhan tubuh bagi seorang anak karena dengan gizi maka akan terjadi pertumbuhan tulang dan jaringan tubuh yang baik. Makanan bergizi yaitu makanan yang mengandung nutrisi, ada enam nutrisi utama yang dibutuhkan manusia yaitu karbohidrat, protein, lemak, vitamin, mineral, dan air. Menurut (Wulandari et al., 2021) gizi kandungan bahan makanan yang dikonsumsi. Dimana semuanya harus dalam jumlah dan kualitas yang sesuai dengan kebutuhan tubuh (Andrasili & Saraswati, 2018). Zat gizi berfungsi sebagai sumber tenaga bagi tubuh, mengatur proses metabolisme dalam tubuh, memperbaiki jaringan tubuh serta pertumbuhan (Soraya et al., 2017). Kandungan gizi pada makanan membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Oleh karena itu, gizi yang cukup pada makanan anak sangat dibutuhkan anak agar dapat aktif dalam kegiatan sehari-hari. Pemilihan makanan dan snack yang bergizi sangat menentukan asupan gizi yang masuk ke dalam tubuh anak sehingga mempengaruhi pertumbuhan anak. Snack tradisional Minangkabau salah satu makanan dengan bahan alam yang aman bagi anak dengan berbagai kandungan gizi.

Pengertian Video Edukasi gizi

Video Edukasi gizi merupakan media yang dirancang untuk mengenalkan makanan tradisional Minangkabau dengan kandungan gizinya sebagai upaya dalam mengenalkan budaya Minangkabau. Penggunaan Video Edukasi melalui kegiatan bermain yang menyenangkan sehingga penyebaran unsur-unsur budaya terutama makanan tradisional Minangkabau melalui media teknologi yang menarik bagi anak. Menurut (C. R. Putri et al., 2016) Video Edukasi bermanfaat sebagai media pembelajaran yang efektif dan sebagai sarana hiburan. Selain itu, Video Edukasi gizi ini dapat menjadi media promosi gizi sehat bagi anak (Rinayati et al., 2016).

Edukasi gizi pada anak merupakan upaya pembinaan melalui pemberian rangsangan pengetahuan tentang gizi guna tumbuh kembang anak yang optimal (Hinga, 2019). Penggunaan media terutama video dan game sangat bermanfaat bagi anak seperti dalam kegiatan pembelajaran (Mokhtar et al., 2020). video edukasi merupakan suatu media audiovisual yang membantu peserta didik dalam memahami suatu informasi yang disampaikan oleh gambar bergerak yang diikuti dengan suara yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran (Oka et al., 2018). Oleh karena itu Video Edukasi gizi sangat bermanfaat dalam proses tumbuh kembang anak.

Video edukasi gizi dirancang sebagai upaya dalam mengenalkan tentang kandungan gizi dari makanan tradisional Minangkabau. Penggunaan video edukasi dalam pembelajaran bertujuan untuk memberikan edukasi kepada anak mengenai budaya Minangkabau terutama mengenai makanan tradisional berupa snack. Pengenalan gizi makanan tradisional melalui video edukasi diharapkan dapat memberikan anak pemahaman bahwa makanan tradisional

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5312

merupakan makanan yang lezat sama halnya dengan makanan favorit lainnya. Bahkan makanan tradisional dianggap lebih aman tanpa bahan pengawet.

Makanan Tradisional Minangkabau

Minangkabau memiliki berbagai jenis makanan tradisional khas Minangkabau yang terkenal di seluruh Indonesia, makanan Minangkabau merupakan salah satu daya tarik wisatawan yang ingin berkunjung ke Sumatera Barat. *Minangkabau Food Culture* atau Makanan tradisional minangkabau merupakan makanan khas masyarakat minangkabau yang memiliki gizi dan manfaat yang baik bagi kesehatan (Lipoeto et al., 2001). Makanan tradisional minangkabau Makanan tradisional khas Minangkabau meliputi *randang, dendeng balado, gulai masin, ayam lado mudo dan yang lainnya* (Pangestu, 2018). Makanan tradisional mempunyai artian suatu makanan rakyat sehari-hari, baik berupa makanan pokok, selingan atau sajian khusus yang sudah ada secara turun-temurun dari zaman nenek moyang yang dikonsumsi oleh golongan etnik dari daerah tertentu, diolah dari sumber daya (bahan) setempat dengan selera masyarakat tersebut (Adila & Tantoro, 2017). Makanan tradisional memiliki citra rasa khas dari makanan lainnya. Selain itu, makanan tradisional yang disukai anak berupa snack seperti sanjay, sala, rakik maco, karak kaliang dan lain-lain. Makanan Tradisional atau khas adalah makanan dan minuman yang biasa dikonsumsi oleh masyarakat tertentu, dengan citra khas yang diterima oleh masyarakat tersebut. Makanan tradisional sudah dikenal masyarakat setempat dengan bahan-bahan yang diperoleh dari sumber local atau di lingkungan sekitar serta yang memiliki cita rasa yang relative sesuai dengan selera masyarakat setempat. Makanan tradisional adalah makanan yang termasuk jajanan serta bahan campuran yang digunakan secara tradisional dan telah lama berkembang secara spesifik di daerah atau masyarakat Indonesia (Syuhardi, 2018). Menurut (Sudarmanto & Salim, 2019) makanan tradisional suatu daerah merupakan sebuah identitas masyarakat yang, di satu sisi akan sangat mudah dikenali (oleh masyarakat di luar pemilik identitas tersebut), dan di sisi lain akan diakui atau diklaim sebagai bagian yang terikat dan mengikat pemiliknya.

Simpulan

Media Video Edukasi Gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau Anak Usia Dini dinyatakan valid, praktis dan efektif. Video Edukasi gizi Berbasis Makanan Tradisional dalam Pengenalan Budaya Minangkabau Anak Usia Dini dapat mengenalkan budaya Minangkabau sebagai jati dirinya yang membedakannya dengan budaya masyarakat lainnya. Penggunaan Video Edukasi gizi berbasis makanan tradisional akan memberikan anak pemahaman yang berbeda sehingga menimbulkan rasa bangga dan cinta terhadap budayanya sendiri. Kandungan gizi pada makanan tradisional Minangkabau akan memberikan anak pemahaman tentang makanan tradisional Minangkabau sebagai makanan sehat yang lezat dengan bahan-bahan pilihan yang alami. Pengenalan tersebut diharapkan anak dapat mengenal makanan tradisional Minangkabau sebagai makanan yang harus dijaga kelestariannya.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada Ibu Dr. Delfi Eliza, M. Pd selaku pembimbing, yang telah banyak memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan tesis ini. Terima kasih kepada seluruh dosen prodi magister paud yang telah berkontribusi dalam penyelesaian penelitian ini. Kemudian terima kasih untuk keluarga tercinta yang telah memberi semangat dan do'a serta kasih sayang yang tak ternilai harganya dan Teman-teman Pendidikan Anak Usia Dini Angkatan 2019.

Daftar Pustaka

Adila, A., & Tantoro, S. (2017). Industri Rumahan Makanan Tradisional Dakak-Dakak di

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5312

Nagari Simabur Kecamatan Pariangan Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(9), 21–25.

Afrizon, R., & Dwiridal, L. (2017). Upaya Menumbuhkan Karakter Peduli Lingkungan Melalui Kajian Konsep Fisika Pada Arsitektur Kearifan Lokal Budaya Sumatera Barat. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, *1*(2), 9. https://doi.org/10.24036/jep.v1i2.60

Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, *16*(1), 98–107. https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173

Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2018). Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Permainan Kolaboratif pada Anak KB. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 20–26. https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.3

Andrasili, J., & Saraswati, M. R. (2018). Hubungan Antara Tingkat Pengetahuan Gizi terhadap Terjadinya Obesitas pada Anak SMA di Denpasar. *Jurnal Medika*, *7*(7), 1–7.

Anida, A., & Eliza, D. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Saintifik Berbasis Kearifan Lokal untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1556–1565. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.898

Anwar, S., Aziz, I., & Susanti, D. (2020). Preserving the Value of Minangkabau Culture Through Local Wisdom-Based Education. *Atlantis Press: 4th Padang International Conference on Education, Economics, Business and Accounting (PICEEBA-2 2019) Preserving*, *124*(2), 495–500. https://doi.org/10.2991/aebmr.k.200305.110

Apriyansyah, C. (2018). Peningkatan Kecerdasan Naturalis melalui Penggunaan Media Realia. *Jurnal Audi*, *3*(1), 13–69.

Ariyanti, T. (2016). Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Dinamika*, *3*(1), 50–58. https://doi.org/10.30595/dinamika.v8i1.943

Aulina, C. N. (2018). Penerapan Metode Whole Brain Teaching dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *2*(1), 1–12. https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.1

Batuwael, E., Lumenta, A. S. ., & Tulenan, V. (2016). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Kebersihan Mulut Pada Anak Umur 5-10 Tahun Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, *7*(1), 1–6. https://doi.org/10.35793/jti.7.1.2016.10771

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Department of Educational Psychology and Instructional Technology University Of Georgia.

Diem, A. F. (2012). Wisdom of the locality (sebuah kajian: kearifan lokal dalam arsitektur tradisional Palembang). *Berkala Teknik*, *2*(4), 299–305.

Eliza, D. (2019). Wordless and Picture Books Model Development based on Minangkabau Folklore to Build Early Childhood Character and Literacy. *Atlantis Press*, *178*(ICoIE 2018), 498–504. https://doi.org/10.2991/icoie-18.2019.107

Fadlillah, M. (2012). Desain Pembelajaran PAUD. *Jakarta :Ar-Ruzz Fadlillah*.

Falahudin, I., Wigati, I., & Pujiastuti, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Pengelolaan Lingkungan Di SMP Negeri 2 Tanjung Lago, Kabupaten Banyuasin. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, *2*(2), 92–101. https://doi.org/10.19109/bioilmi.v2i2.1133

Fallis, A. . (2017). Bentuk-Bentuk Kearifan Lokal. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(9), 1689–1699.

Hidayah, M., & Sopiyandi. (2018). Efektifitas Penggunaan Media Edukasi Buku Saku dan Leaflet terhadap Pengetahuan dan Kepatuhan Diet Pasien Rawat Jalan Diabetes Melitus Tipe 2 di Puskesmas. *Pontianak Nutrition Journal (PNJ)*, *1*(2), 66–69.

Hinga, I. A. T. (2019). Efektifitas Metode Gardening Class sebagai Media Edukasi Gizi bagi Anak Usia Dini pada PAUD di Kota Kupang. *CHM-K Applied Scientific Journal*, *2*(2), 57–62.

Latif, M. (2013). Pendidikan Anak Usia Dini. *Jakarta : Kencana Prenada Media Group*.

Lipoeto, N. I., Agus, Z., Oenzil, F., Masrul, M., Wattanapenpaiboon, N., & Wahlqvist, M. L.

(2001). Contemporary minangkabau food culture in West Sumatra, Indonesia. *Asia Pacific Journal of Clinical Nutrition*, *10*(1), 10–16. https://doi.org/10.1046/j.1440-6047.2001.00201.x

Lyana, V., & Ardoni. (2018). Pembuatan Paket Informasi Budaya Alam Minangkabau. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan Dan Kearsipan*, *7*(1), 155–159.

Madyawati, L. (2017). *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak. Kencana:Jakarta*.

Mahmud, Y. S. (2019). the Representation of Local Culture in Indonesian Efl Textbooks: Rationales and Implications. *Indonesian EFL Journal*, *5*(2), 61. https://doi.org/10.25134/ieflj.v5i2.1727

Mahyudin, M. (2020). Peran Media Pembelajaran Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di Provinsi Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, *20*(1), 60. https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i1.869

Marliza, R., & Eliza, D. (2019). Peningkatan Keterampilan Proses Sains Melalui Kegiatan Belajar Tanaman Di Taman Kanak-Kanak Aba Air Bangis. *Jurnal Riset Tindakan Indonesia*, *4*(1), 59–63.

Mokhtar, M. K., Mohamed, F., Siang, C. V., & Jumaat, N. F. (2020). Tangible Edutainment Games for Kids using Play-Beyond the Screen Concept. *Fusion*, 25–29.

Muh. Fahrurrozi, Kharisma, L. P. I., & Khairunnazi, K. (2020). Media Pembelajaran M3 (Membaca, Menulis, Menghitung) Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini. *TEKNIMEDIA: Teknologi Informasi Dan Multimedia*, *1*(1), 47–52. https://doi.org/10.46764/teknimedia.v1i1.14

Muslim, K. L. (2017). Nilai-Nilai Islam Dalam Budaya Dan Kearifan Lokal. *Fuaduna*, *1*(1), 48–57.

Nurajizah, S. (2017). Media Edukasi Interaktif sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Sekolah Dasar pada MI Al-Khairiyah Bekasi. *Jurnal Teknik Komputer*, *3*(2), 83–89.

Nurhafizah, N. (2017). Strategi Pengembangan Kemampuan Sains Anak Taman Kanak-Kanak Di Koto Tangah Padang. *PEDAGOGI Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(3).

Nurhaini, & Eliza, D. (2020). Character Module Development Through Minangkabau Traditional Story Based Literacy by Using Role Playing Method at Kindergarten in Padang. *Atlantis Press*, *449*(Icece 2019), 137–141. https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.028

Oka, D. N., Adi, N. N. S., & Marhaeni, I. G. A. N. D. (2018). Pengaruh Pembelajaran IPA Berbantuan Video Edukasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP. *Suluh Pendidikan*, *16*(2), 113—119.

Pahenra, P., Salma, S., Nurlina, N., Said, H., & Asriana. (2021). Optimalisasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran untuk Mestimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Education and Teaching (JET)*, *1*(2), 67–74. https://doi.org/10.51454/jet.v1i2.16

Pangestu, L. R. (2018). Perancangan Resep Makanan Tradisional Khas Minangkabau. *DEKAVE : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, *8*(2), 1–12.

Peirce, N. (2013). *Digital Game-based Learning for Early Childhood*. Learnovate Centre.

Pramuditya, S. A., Noto, M. S., & Purwono, H. (2018). Desain Game Edukasi Berbasis Android pada Materi Logika Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, *2*(2), 165–179. https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i2.919

Priyanto, S., Pribadi, P., & Hamdi, A. (2014). Game Edukasi "Matching Three" Untuk Anak Usia Dini. *Game Edukasi "Matching Three" Untuk Anak Usia Dini*, *7*(2), 32.

Purwaningsih, K. A., Weta, I. W., & Aryani, P. (2019). Asupan Zat Giza dan Status Gizi Anak Vegetarian dan Non Vegetarian Kelas 3-6 Sekolah Dasar di Bhaktivedanta Dharma School. *Jurnal Medika*, *8*(1), 23–26.

Putri, C. R., Hasmunir, & Harun, M. Y. (2016). Penerapan Strategi Pembelajaran Murder untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Geografi dengan Menggunakan Metode Game Edukasi Permainan Miskin pada Siswa Kelas X IPS 2 di MAN Banda Aceh 1. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi FKIP Unsyiah*, *I*(1), 26–37.

Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Diri terhadap Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(2), 649–657. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.418

Putri, S. E., & Eliza, D. (2019). Peningkatan Kerjasama Anak melalui Cerita Minangkabau di Taman Kanak-kanak Nurul Haq Sasak. *Inovtech*, *1*(2), 1–9.

Rinayati, R., Mulyono, M., & Wahyuning, S. (2016). Keefektifan Game Edukasi Gizi sebagai Media Promosi Gizi Anak Sekolah di MI Nurul Islam. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, *15*(2), 69–147.

Rokhima, R., Khotijah, S., & Sumartiningsih, I. (2019). Penggunaan Media Kartu Angka Bergambar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Materi Pengenalan Angka dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar. *Junal Pendidikan Matematika*, *2*(1), 48–57. https://doi.org/10.31537/laplace.v2i1.194

Roza, D., Nurhafizah, N., & Yaswinda, Y. (2020). Urgensi Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Penyelenggaraan Perlindungan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 277–283. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.325

Sapriani, R. (2019). Profesionalisme Guru PAUD Melati Terpadu dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitad PGRI Palembang*, 741–754.

Sentausa, T. C., Kadaryati, & Setyorini, N. (2018). Analisis Kearifan Lokal Novel Kalamata Karya Ni Made Purnama Sari dan Skenario Pembelajarannya di Kelas XII SMK. *Jurnal Surya Bahtera*, *6*(53), 525–533.

Sepriadi, S., Hardiansyah, S., & Syampurma, H. (2017). Perbedaan Tingkat Kesegaran Jasmani Berdasarkan Status Gizi. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, *7*(1), 24–34.

Soraya, D., Sukandar, D., & Sinaga, T. (2017). Hubungan pengetahuan gizi, tingkat kecukupan zat gizi, dan aktivitas fisik dengan status gizi pada guru SMP. *Jurnal Gizi Indonesia (The Indonesian Journal of Nutrition)*, *6*(1), 29–36. https://doi.org/10.14710/jgi.6.1.29-36

Steenbergen, L., Sellaro, R., Stock, A., & Beste, C. (2015). Action Video Gaming and Cognitive Control : Playing First Person Shooter Games Is Associated with Improved Action Cascading but Not Inhibition. *Plos One*, *10*(12), 1–15. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0144364

Sudarmanto, B. A., & Salim, A. (2019). Makanan Tradisional, Bahasa dan Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 120–131.

Sujiono, Y. N. (2011). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *Jakarta: PT Indeks Macanan Jaya Cemerlang*.

Sulianti, A., Safitri, R. M., & Gunawan, Y. (2019). Implementasi Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Kearifan Lokal dalam Membangun Karakter Generasi Muda Bangsa. *Integralistik*, *30*(2), 100–106. https://doi.org/10.15294/integralistik.v30i2.20871

Suryana, D. (2013). Pendidikan Anak Usia Dini. Padang. *Padang:UNP Press*.

Susanti, A. Z. (2018). Jenis-jenis Media dalam Pembelajaran. *Artikel Mahasiswa Fakultas Agama Islam, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1–16.

Susilana. (2017). *Media Pembelajaran*. CV Wahana Prima.

Suyadi, S., & Selvi, I. D. (2019). Implementasi Mainan Susun Balok Seimbang Berbasis Kearifan Lokal Yogyakarta untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 385. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.345

Syamsuarni, & Eliza, D. (2020). The Development of Kato Nan Ampek Picture Storybook Models Through Literacy of Minangkabau Culture to Develop the Character During Early Childhood. *Atlantis Press*, *449*(Icece 2019), 31–35. https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.007

DOI: 10.31004/obsesi.v7i6.5312

Syuhardi, Y. I. (2018). Analisis Strategi Bersaing Industri Makanan Tradisional Khas Sumatera Barat. *Journal of Applied Bussiness and Economis*, *4*(4), 350–359.

Syukur, A., & Fallo, Y. T. (2019). Peningkatan Kemampuan Anak dalam Mengenal Konsep Bilangan melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam". *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, *6*(1), 1–11.

Trianto. (2011). Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini. *Jakarta: Kharisma Putra Utama*.

Trisa, Y., Suprijono, A., & Jacky, M. (2019). Implementation of Local Wisdom of Minang Culture (Studies Of The Minang Diaspora in Surabaya). *The Indonesian Journal of Social Studies*, *2*(1), 27–36.

Wahyuni, S., Tanjung, H. B., & Arif, E. (2019). Hubungan Karakteristik Inovasi dan Kearifan Lokal Terhadap Keberlanjutan Penerapan Teknologi Padi Salibu di Kabupaten Tanah Datar, Sumatera Barat. *Jurnal Penyuluhan*, *15*(1), 134–143. https://doi.org/10.25015/penyuluhan.v15i1.21237

Waspodo, M. (2012). Pengembangan Profesional Berkelanjutan bagi Guru PAUD. *Jurnal Ilmiah VISI P2TK PAUD NI*, *7*(1), 77–81.

Wijnker, W., Bakker, A., Gog, T. Van, & Drijvers, P. (2019). Educational Videos from a Film Theory Perspective:Relating Teacher Aims to Video Characteristics. *British Journal of Educational Technology*, *50*(6), 3175–3197.

Wulandari, M., Asmawi, M., & Karnadi, K. (2021). Hubungan Status Gizi dan Aktivitas Bermain melalui Keterampilan Gerak Dasar Anak Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2). https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.965

Yaswinda, Y., Nilawati, E., & Hidayati, A. (2019). Pengembangan Media Video Tutorial Pembelajaran Sains Berbasis Multisensori Ekologi untuk Meningkatkan Kognitif Anak Taman Kanak-kanak. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, *4*(2), 100–109.

Zares, N. M., & Simanungkalit, S. F. (2021). Effect of Nutrition Education Based on Video and Leaflet Towards Nutritional Knowledge of 14th Junior High School Bekasi Student. *Indonesian Journal of Nutritional Science*, *1*(1), 8–15. https://doi.org/10.52023/ijns.v1i1.2519

Zr, Z., & Eliza, D. (2021). Pengembangan Science Book Anak untuk Pengenalan Literasi dan Karakter Berbasis Budaya Alam Minangkabau. *Jurnal Obsesi:Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 1567–1577. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.896